

# BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

"BASILLE SUPER SOURIS DETECTIVE" vit dans le sous-sol de 221B Baker Street (la célèbre adresse de Sherlock Holmes à Londres) et est le meilleur détective de tout le royaume des souris. Basille est en train d'essayer de résoudre une affaire qui a abouti au kidnapping de son ami joufflu, le Dr. Dawson, par le diabolique Professeur Ratigan, cerveau de la pègre criminelle des rongeurs de Londres. Cette mystérieuse affaire mène Basille du quartier sordide des quais de Londres aux eaux stagnantes des égouts londoniens pour terminer dans les griffes sinistres du célèbre Professeur Ratigan.

## REGLES DU JEU

Vous êtes Basille et vous êtes pris dans le complot le plus diabolique de la carrière de Ratigan. Vous devez délivrer le Dr. Dawson de la prison Londonienne sans loi de Ratigan.

Pour délivrer le Dr. Dawson, vous devez obtenir des indices à partir de trois scénarios – les boutiques et les docks de Londres, les égouts de Londres et le repaire de Ratigan. Pour trouver ces indices, vous devez examiner des objets tels que des pots de confiture, des boîtes de conserve, des petits sacs, des pots de cidre, des coffres et des baluchons. En appuyant sur **SPACE BAR**, vous permettez à Basille d'examiner un objet. L'objet en question apparaîtra dans votre loupe à l'extrémité inférieure droite de l'écran.

Tandis que vous regardez dans votre loupe, vous remarquez qu'à sa gauche un symbole "DROP" (lâchez) commence à clignoter. En appuyant sur **UP** (haut) ou **DOWN** (bas), vous choisissez entre "PICK UP" (ramassez) ou "DROP" (lâchez) sur ce symbole. Appuyez sur **FIRE** (tir) pour choisir entre PICK UP ou DROP tout objet se trouvant dans chacune de vos cinq poches.

Si toutes vos poches sont pleines, sélectionnez "PICK UP" et un curseur apparaîtra qui vous permettra de sélectionner un objet à abandonner et de faire ainsi de la place pour un nouvel objet.

Cependant, le Professeur Ratigan est très rusé et il a brouillé les pistes en laissant huit faux indices dans chaque scénario. Vous ne pouvez découvrir quels sont les faux indices et les laisser tomber qu'une fois que vos cinq poches sont pleines. Faites ceci enfonçant le ? du clavier, et votre loupe vous donnera la réponse. Quand vous aurez obtenu le cinquième indice correct, un message apparaîtra sur l'écran, vous demandant d'aller quelquepart où vous pouvez trouver la sortie qui mène au scénario suivant.

Si, par hasard, vous perdez votre chemin, vous pouvez utiliser chacun de vos cinq indices pour vous indiquer la direction à prendre. Ceci se fait également en enfonçant le ? du clavier. La meilleure direction à prendre apparaîtra à la place de l'indice.

En plus des indices, vous trouverez aussi CHEESE (fromage), MOUSETRAPS (pièges à souris) et NOTHING AT ALL (rien du tout). Avec le fromage, vous pourrez faire le plein d'énergie; vous pouvez garder les pièges à souris dans vos poches et les semer plus tard sur le chemin des acolytes de Ratigan qui seront mis hors d'état de nuire. Appuyez sur **T** pour lâcher un piège à souris; NOTHING AT ALL (rien du tout) se passe d'explications

## CONTROLES

### Amstrad

**K** – marchez/ courez vers la gauche ou sélectionnez une poche  
**L** – marchez/ courez vers le droite ou sélectionnez une poche

**Q** – grimpez à l'échelle ou sélectionnez PICK UP (ramassez)

**A** – descendez de l'échelle ou sélectionnez DROP (lâchez)

**ENTER** – sautez ou choisissez PICK UP (ramassez) et DROP (lâchez)

(ou utiliser la manette de jeux)

**SPACE BAR** – inspectez indice ? – indices et conseils

**T** – lâchez un piège à souris **P** – pause en/hors fonction

Gremlin Graphics Software Ltd.,  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

©1988 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.